

CONSEIL SUPÉRIEUR DE LA PROPRIÉTÉ LITTÉRAIRE ET ARTISTIQUE

Commission sur les aspects juridiques des œuvres multimédias

Avis n° 2005 – 1

Présidents de la commission :

Valérie-Laure BENABOU, professeur des universités
Jean MARTIN, avocat à la Cour

Rapporteur de la commission :

Olivier HENRARD, auditeur au Conseil d'État

Saisi par le ministre de la culture et de la communication de la question des moyens juridiques propres à améliorer la place des créateurs des œuvres multimédias sur le plan national et international, le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique a adopté, lors de sa séance du 7 décembre 2005, l'avis suivant.¹

I. REMARQUES PRELIMINAIRES

1. La création des œuvres multimédia donne lieu à l'émergence d'un modèle économique et de relations de création qui appellent un remodelage du cadre légal.

Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique a d'abord constaté que si les œuvres multimédia sont diverses – de l'œuvre créée par un auteur unique au jeu vidéo élaboré par plusieurs dizaines de personnes, en passant par les cédéroms de référence, les sites web, les programmes ludo-éducatifs, accessibles en ligne ou sous forme d'exemplaires – leur création donne lieu à l'émergence d'un modèle économique propre et suscite des besoins particuliers qui appellent une adaptation du cadre juridique de la création et de l'investissement dans le multimédia. Les éditeurs sont en effet confrontés aux risques importants propres à ce marché dont, notamment, le montant élevé des productions et, s'agissant en particulier du jeu vidéo, la durée singulièrement courte au cours de laquelle se jouent l'amortissement et le succès du produit. Dans ces conditions la maîtrise, dès l'origine de la production, de l'intégralité des droits d'exploitation pour une durée substantielle est une nécessité pour les éditeurs (on ne relève d'exception à cette exigence que pour ce qui concerne la musique qui, historiquement, fait l'objet d'un traitement particulier). Elle seule est à même de procurer une meilleure sécurité juridique s'agissant aussi bien de l'exploitation principale de l'œuvre que de ses exploitations dérivées.

Si le Conseil supérieur insiste, d'une part, sur la nature beaucoup plus économique que juridique des fondements de la crise de l'industrie française du jeu vidéo et plus généralement des difficultés du secteur du multimédia, d'autre part, sur le fait que la propriété littéraire et artistique n'est ni le seul, ni le principal aspect de la compétitivité du droit français des œuvres multimédia – droit social et droit fiscal sont également en cause – il n'en demeure pas moins que l'usage de ce droit est actuellement perçu par les studios comme ayant pour eux un « coût » lors de la négociation avec les éditeurs, dans la mesure où il est regardé comme peu favorable à la sécurité des investisseurs. Le Conseil supérieur, en élaborant le présent avis, a donc placé cette donnée au centre de sa réflexion, afin d'éviter que la reconnaissance et la protection des droits des auteurs ne se traduisent par des effets pervers – fuite des investisseurs ou recours à la loi du pays de l'éditeur – dont les auteurs seraient les premières victimes.

Le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique considère qu'une réelle amélioration de la situation des auteurs suppose un équilibre entre la garantie de leurs droits et la sécurité juridique des exploitants des œuvres multimédia. Seule la conciliation de ces impératifs permet d'atteindre le double objectif, d'une part, d'une exploitation efficace sur le plan économique, d'autre part, d'une préservation du lien d'intéressement de l'auteur à l'exploitation de l'œuvre, stimulant pour la création et conforme à notre tradition juridique.

2. Le cadre juridique actuel, qui n'offre pas de solution simple et claire permettant la conciliation des différents intérêts, ne garantit, du fait de son incertitude, ni les droits des auteurs ni la sécurité juridique des investisseurs.

L'œuvre multimédia ne figure pas au nombre des catégories définies par le Code de la propriété intellectuelle, soit par référence à la nature même de l'œuvre – logiciel, base de données, œuvre audiovisuelle –, soit par référence à leur processus de création – œuvre collective, œuvre de collaboration. Par ailleurs, aucune des catégories existantes ne permet d'offrir une qualification unique aux œuvres multimédia, respectueuse de leur singularité et assurant un équilibre des intérêts en présence. La qualification des œuvres multimédia par le contrat s'opère donc aujourd'hui en fonction de chaque espèce, compte-tenu des avantages recherchés. Or, si la pratique contractuelle peut se fonder, dans une certaine mesure, sur la nature de l'œuvre multimédia en cause et sur son processus de création pour retenir une qualification, elle peut aussi s'en écarter fortement du fait de la volonté des parties de s'assurer la jouissance des

¹ Cet avis est fondé sur le rapport de la commission spécialisée portant sur les aspects juridiques des œuvres multimédias auquel ont été adjointes quatre notes (des éditeurs de presse, du syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, du syndicat national des journalistes et du syndicat national de l'édition).

avantages prêtés – à tort ou à raison – à l'une ou l'autre des catégories existantes en termes de sécurité juridique pour l'investisseur. Ainsi la recherche d'un but déterminé – s'assurer la maîtrise des droits en vue d'une exploitation paisible de l'œuvre – conduit-elle à recourir à une qualification qui peut n'entretenir, avec la nature de l'œuvre en cause ou ses conditions d'élaboration, qu'un rapport très incertain. Mais ces choix contractuels sont fragiles puisque, en faisant abstraction de la réalité de l'œuvre multimédia en cause, les parties s'exposent à une requalification par le juge.

Le Conseil supérieur constate la nécessité qui s'attache à sortir de l'incertitude juridique présente et à mettre un terme aux effets économiques négatifs qui en résultent pour le développement du secteur, en offrant aux partenaires de la création multimédia une alternative à l'inadéquation des catégories existantes et au concours de qualifications pour l'œuvre multimédia envisagée dans sa totalité.

3. Le Conseil supérieur propose de concilier les intérêts des auteurs et des investisseurs dans le cadre d'un régime juridique propre à l'œuvre multimédia.

Le Conseil supérieur propose de créer un régime unitaire, propre aux œuvres multimédia et conciliant, dans le respect des principes généraux de la propriété littéraire et artistique, d'une part, la juste reconnaissance de la participation des auteurs à la création des œuvres multimédia, d'autre part, la nécessité pour les studios et les éditeurs de s'assurer la maîtrise préalable des droits nécessaires à l'exploitation. Ce statut, dont les principaux éléments sont détaillés aux points suivants de l'avis, présenterait les trois caractéristiques générales suivantes :

a) Ce statut serait cumulable avec les statuts propres à chacune des composantes de l'œuvre multimédia.

Le Conseil supérieur, à travers les critères de définition de l'œuvre multimédia qu'il a retenus (cf. point II de l'avis), s'est efforcé de prévenir les « conflits de frontière » avec les autres types d'œuvres. Cet impératif ne fait toutefois pas obstacle à la coexistence, au sein d'une même œuvre, en raison de sa nature composite, du régime juridique attaché à l'œuvre multimédia envisagée dans sa totalité et de plusieurs régimes propres à chacune de ces composantes (logiciel, etc.). En revanche, le statut de l'œuvre multimédia ne pourrait évidemment pas se cumuler avec un autre statut applicable à l'œuvre en tant que tout (œuvre collective ou autre).

b) Il aurait vocation à s'appliquer à l'ensemble des œuvres multimédia.

Le Conseil supérieur a débattu de la question de savoir s'il convenait de prévoir un régime juridique spécifique pour certains secteurs, comme le jeu vidéo ou la presse.

Si le jeu vidéo réunit l'ensemble des critères de l'œuvre multimédia en général, il est évident que les parties concernées ont spontanément introduit une distinction avec les autres œuvres multimédia. Ensuite, l'économie du jeu vidéo présente des traits propres et notamment le poids singulier des éditeurs internationaux. Enfin, le statut appliqué au jeu vidéo doit intégrer la dimension collective du travail au sein des studios, à laquelle les créateurs eux-mêmes sont manifestement attachés. En définitive, le Conseil supérieur a choisi d'intégrer l'ensemble de ces contraintes dans sa proposition de régime unifié de l'œuvre multimédia, qui aurait donc vocation à s'appliquer également au secteur des jeux vidéo. Il n'exclut cependant pas, ainsi que le souhaitent les professionnels, une mise en œuvre particulière à ce secteur, pour tenir compte de ses caractéristiques propres.

S'agissant de la presse, le Conseil supérieur a relevé que le cadre légal actuel ne favorise pas le développement d'une stratégie de diffusion multi-supports par les entreprises du secteur. Le Conseil supérieur a ensuite estimé que les lignes directrices qui ont guidé ses travaux, ainsi que le résultat auquel il est parvenu, fournissent une plate-forme pertinente pour une évolution juridique de l'œuvre de presse qui prendrait notamment en compte les aspects multimédia. Dans la mesure, toutefois, où l'introduction de ce nouveau régime appelle la définition de nouveaux équilibres dans les relations entre les journalistes et les entreprises de presse, qui excèdent le seul cadre du multimédia, le Conseil supérieur renvoie aux réflexions amorcées entre les différents partenaires du secteur. Il souligne la nécessité d'engager dans cette perspective des travaux spécifiques sur l'œuvre de presse.

c) Le statut de l'œuvre multimédia serait d'ordre public.

Malgré l'absence de consensus sur ce point, le Conseil supérieur considère que le statut de l'œuvre multimédia ne pourrait être optionnel, c'est à dire constituer une catégorie supplémentaire offerte au choix des parties, venant élargir l'éventail déjà large proposé par le Code de la propriété intellectuelle. En effet, il manquerait alors l'un de ses

objectifs essentiels, qui est de remédier à l'insécurité juridique actuelle et se trouverait, de ce fait, privé de justification. L'ajout aux statuts déjà existants d'un statut de l'œuvre multimédia, dès lors qu'il ne serait qu'optionnel, aurait sans doute pour effet d'aggraver cette insécurité juridique à laquelle il est proposé de remédier. Enfin, l'instauration d'une présomption de cession des droits au bénéfice de l'exploitant ne se justifie que si le régime de l'œuvre collective n'est plus susceptible de s'appliquer à l'œuvre multimédia.

L'application du statut *ad hoc* aux créations qui correspondent à la définition de l'œuvre multimédia devrait donc être d'ordre public, dès lors que le travail accompli a permis d'aboutir à un résultat supérieur, tant du point de vue de la sécurité juridique que de l'équilibre des intérêts en présence, à l'état du droit actuel. Pour autant, le dispositif permet que des stipulations issues de la négociation contractuelle apportent des adaptations particulières pour répondre aux besoins de certains secteurs du multimédia.

Toutefois, certains membres (APOM, BSA, GESTE) ont considéré qu'il est nécessaire de laisser aux parties la liberté de recourir ou non au régime de l'œuvre multimédia. Ils soulignent d'abord la diversité des processus de production dans le secteur du multimédia qui pourrait rendre préférable, dans certains cas, si les parties le jugent nécessaire, le recours au régime de l'œuvre collective. Ils soulignent ensuite que le caractère obligatoire n'est pas justifié et qu'il engendre un risque de requalification incompatible avec l'objectif recherché de sécurité juridique. A cet égard la réduction des choix possibles, de fait, à deux statuts – œuvre multimédia et œuvre collective – constituerait déjà un progrès sensible par rapport aux incertitudes actuelles. Ils considèrent ensuite que le caractère facultatif ne modifierait pas l'équilibre entre les intérêts des auteurs et des investisseurs atteint par le régime de l'œuvre multimédia, tel que défini par le présent avis. Enfin, une telle faculté d'option ne compromettrait ni l'objectif recherché de sécurité juridique, ni le « succès » du statut *ad hoc* de l'œuvre multimédia, puisque les qualités de celui-ci lui permettraient de s'imposer dans la très grande majorité des cas.

II. DEFINITION DE L'ŒUVRE MULTIMÉDIA

La commission, propose cinq critères cumulatifs de définition de l'œuvre multimédia – outre le critère fondamental et traditionnel de l'originalité qui doit trouver à s'appliquer comme condition d'éligibilité à la protection du droit d'auteur. Il s'agit ainsi de prévenir les « conflits de frontière », notamment entre l'œuvre multimédia et le logiciel, dans les deux sens.

1. L'œuvre multimédia réunit des éléments de genres différents. Ce critère évident est à lui seul peu discriminant, puisque d'autres œuvres que les œuvres multimédia le remplissent : ainsi, l'œuvre cinématographique intègre images, textes, sons et musique.

2. L'œuvre multimédia est indifférente à la notion de support ou de mode de communication (cédéroms, internet, etc.). D'abord, le fait pour une œuvre d'être stockée numériquement sur un support, ou d'être accessible en ligne, ne peut avoir aucune conséquence sur sa qualification. Ensuite, cette réunion d'éléments hétérogènes peut intervenir soit à l'occasion de leur stockage sur un support unique, soit à l'occasion même de la consultation par l'utilisateur.

3. L'œuvre multimédia suppose une interactivité avec celui qui en use. L'interactivité doit être regardée comme le procédé, aménagé par le créateur dès l'élaboration de l'œuvre, qui permet à l'utilisateur, par l'intermédiaire d'un logiciel, de naviguer de manière non linéaire à l'intérieur d'un programme dont il déclenche le choix du parcours. Le Conseil supérieur considère qu'une autre approche de l'interactivité, moins exigeante, lui ferait perdre toute portée utile pour rechercher les traits caractéristiques de l'œuvre multimédia.

4. L'œuvre multimédia est un tout ayant une identité propre, différente de celles des éléments qui la composent et de la simple somme de ces éléments. Ce critère suppose que la recherche du juge, pour constater l'existence de l'œuvre multimédia, se fasse au niveau du tout, l'originalité des composantes (genres différents, présence d'un programme informatique) étant à ce stade indifférente. Cette précision présente l'intérêt de distinguer l'œuvre multimédia de la plupart des bases de données actuelles qui, pour l'essentiel, se bornent à compiler des éléments préexistants.

5. La structure et l'accès à l'œuvre multimédia sont régis par un programme. Le rôle de ce programme est particulièrement éminent dans le cas du jeu vidéo où l'originalité réside, non seulement dans la création des personnages ou dans l'écriture du scénario, mais encore dans l'ensemble des règles et des modalités de l'interactivité – le *game play* (« jouabilité ») – dont le logiciel est le vecteur. L'originalité de l'œuvre ne s'en apprécie pas moins au niveau

du tout et non de l'une de ses parties – y compris du logiciel qui intègre l'ensemble des informations et permet l'interactivité.

III. L'IDENTIFICATION DES AUTEURS SERAIT FACILITÉE PAR UN REGIME DE PRESOMPTION DE LA QUALITE D'AUTEUR.

S'agissant des éléments indifférents (article L. 112-1 CPI) et nécessaires à la protection d'une œuvre, le Conseil supérieur propose d'appliquer à l'œuvre multimédia les règles traditionnelles du CPI et de la jurisprudence : existence d'une création de forme, originalité de celle-ci, marque de l'« empreinte de la personnalité » de son auteur, etc. – étant simplement précisé que ces critères s'apprécieraient au niveau de l'œuvre considérée comme un tout.

La conception française – dite « personnaliste » – de l'auteur comme étant celui dont la personnalité s'est exprimée à travers l'œuvre, exclut, d'une part, les personnes qui se bornent à apporter un savoir-faire, des conseils, voire des idées et celles qui interviennent selon des directives ou des instructions qui ne leur laissent pas de marge créatrice. Elle exclut, d'autre part, que des personnes morales puissent avoir la qualité d'auteur. Aucune disposition du CPI ne permet donc, y compris sur le mode de la présomption, d'attribuer la qualité d'auteur à l'investisseur.

Fidèle au parti de s'inscrire dans le cadre des principes généraux de la propriété littéraire et artistique, le Conseil supérieur a considéré qu'il n'était ni souhaitable ni nécessaire d'introduire, sur ces différents points, une exception en matière d'œuvre multimédia. Il propose en revanche de faciliter l'identification des personnes susceptibles de se voir reconnaître la qualité d'auteur. Une telle reconnaissance participe en effet de l'intérêt commun des auteurs et des exploitants de l'œuvre, dès lors qu'elle contribue à la sécurité juridique des studios et des éditeurs en leur évitant de se trouver confrontés de façon imprévue à la contestation d'un auteur « oublié » lors des négociations contractuelles.

1. Les contributeurs déterminants à la création de l'œuvre multimédia seraient présumés auteurs de celle-ci.

L'œuvre multimédia doit être regardée comme un tout. Or, certaines contributions affectent l'œuvre dans son ensemble, dans sa conception même : elles doivent par conséquent être considérées comme déterminantes de son existence. D'autres contributions, au contraire, ne sont que partielles, ne portent que sur des aspects ou des séquences du processus de création.

Le Conseil supérieur considère qu'il est possible, y compris au sein des studios de jeu vidéo, de distinguer entre, d'une part, les personnes dont l'apport créatif affecte l'œuvre multimédia dans son ensemble – et qui doivent être présumés auteurs de cette œuvre –, d'autre part, des intervenants qui ne peuvent être regardés comme auteurs de l'œuvre dès lors, par exemple, qu'ils n'occupent que des fonctions étrangères à la création (management), sont purement et simplement des exécutants, ou encore effectuent un apport créatif particulier qui n'affecte pas l'œuvre dans son identité globale.

Le Conseil supérieur propose donc d'instaurer une présomption de la qualité d'auteur de l'œuvre multimédia, au bénéfice des contributeurs dont l'apport revêt un caractère **déterminant** pour l'identité de l'œuvre regardée comme un tout. Il s'agirait d'une présomption **simple**. Par ailleurs, ce régime ne préjugerait en rien de la qualité d'auteur des différents contributeurs – auteurs ou non de l'œuvre multimédia dans son ensemble – sur leurs apports particuliers. Quant aux auteurs d'œuvres préexistantes éventuellement intégrées à l'œuvre multimédia ils ne peuvent être regardés, en application du droit commun de l'œuvre dérivée, comme ayant la qualité d'auteur de celle-ci.

2. Le caractère déterminant s'apprécierait à travers la participation à quatre fonctions créatives.

En matière d'œuvre audiovisuelle la distinction entre contributeurs principaux – présumés auteurs de l'œuvre en tant que tout – et autres contributeurs – non bénéficiaires de la présomption – se traduit par une liste législative des présumés auteurs. Mais l'équation 1 personne = 1 tâche, qui sous-tend la liste des auteurs présumés de l'œuvre audiovisuelle, n'est pas vérifiée dans le cas des œuvres multimédia. Par conséquent, il n'est pas possible de dresser ici une liste comparable.

Le Conseil supérieur propose donc de retenir le parti suivant : plutôt que de recenser exhaustivement les nombreux métiers qui concourent à la création multimédia et de les ventiler en deux catégories – contributeurs

déterminants, présumés auteurs / autres contributeurs – il préconise d'identifier les fonctions créatives qui, par leur généralité et leur caractère déterminant, **affectent l'œuvre multimédia dans son ensemble**. Ces fonctions seraient au nombre de quatre :

. **Fonction de « réalisation »** - Le Conseil supérieur estime qu'il existe bien une fonction de direction artistique de l'activité créative des équipes : il s'agit de garantir la qualité finale de l'œuvre dans son ensemble en sélectionnant les éléments artistiques du contenu, en supervisant les opérations de production jusqu'à la version définitive, en validant toutes les étapes de la création.

. **Fonction de création du scénario interactif** – Au cas général, la fonction de création du scénario interactif consiste à déterminer les séquences, l'arborescence, l'ensemble des fonctionnalités et des principes d'interactivité, à définir les composants visuels, sonores et textuels, les principes de l'interface graphique, des écrans types...

. **Fonction de conception graphique** – Cette fonction porte notamment sur l'élaboration de l'interface graphique, le choix et la définition des écrans type, la création des décors, des personnages, des illustrations et/ou animations...

. **Fonction de création de la composition musicale** spécialement réalisée pour l'œuvre multimédia.

Les contributeurs à ces fonctions seraient donc présumés contributeurs déterminants et auteurs de l'œuvre multimédia considérée comme un tout. Plusieurs intervenants pourraient contribuer à chacune de ces fonctions et un même intervenant pourrait participer à plusieurs de ces fonctions : ainsi, en matière de jeu vidéo, le « directeur technique » du studio ou du projet est susceptible d'intervenir tant au titre de la réalisation que du scénario interactif. Par ailleurs le Conseil supérieur n'exclut pas qu'il puisse se révéler opportun, à l'occasion de la mise en œuvre du statut de l'œuvre multimédia, d'interpréter cette grille des fonctions créatives au regard de la terminologie propre à chaque secteur du multimédia – jeu vidéo ou autre.

IV. SI L'AUTEUR DEMEURE LE TITULAIRE ORIGINEL DES DROITS, LEUR TRANSMISSION A L'EXPLOITANT DEVRAIT ÊTRE SECURISEE PAR UNE PRESOMPTION DE CESSION.

Dès lors que les modalités de reconnaissance de la qualité d'auteur retenues par le Conseil supérieur s'inscrivent dans le cadre des principes généraux de la propriété littéraire et artistique, l'action envisagée en faveur de la sécurité juridique des investissements porterait essentiellement sur l'attribution des droits patrimoniaux nécessaires à l'investisseur.

1. L'auteur devrait demeurer le titulaire originel des droits patrimoniaux.

La cohérence avec les principes généraux de la propriété littéraire et artistique, qui est l'un des objectifs sur lesquels le Conseil supérieur s'accorde, implique la naissance des droits sur la tête de l'auteur personne physique. Par ailleurs la titularité associe l'auteur à la définition des modalités d'exploitation de son oeuvre, dont il ne peut se désintéresser. Elle lui permet également d'émettre des réserves ou de poser des conditions, voire de s'opposer à certains modes d'exploitation.

Certes, pour les studios, la titularité au profit des personnes physiques pose le problème délicat de l'identification des auteurs des projets, au sein des équipes. Mais le risque d'un « oubli », de nature à entraver l'exploitation paisible de l'œuvre, n'est pas déterminant, dans la mesure où le régime proposé de présomption de la qualité d'auteur (cf. supra point III de l'avis) répond largement à cette préoccupation. Ensuite, on ne voit pas comment organiser, dans le cadre d'une titularité *ab initio* confiée à la personne morale, la « rencontre » entre l'exploitant et l'auteur. Enfin, la présomption de cession des droits proposée par le Conseil supérieur (cf. infra IV-2) a été définie de façon à offrir à l'exploitant des garanties équivalentes à celles d'une titularité *ab initio*.

Le Conseil supérieur estime donc qu'il n'existe pas d'incompatibilité de principe entre la sécurité juridique des exploitants et la titularité originelle conférée à l'auteur personne physique, dès lors que la dévolution des droits est bien organisée. Le Conseil supérieur propose de considérer que l'auteur personne physique demeure le titulaire initial des droits, solution qui préserve la possibilité d'assurer un équilibre entre les intérêts de l'auteur et ceux de l'exploitant.

2. La transmission des droits à l'exploitant devrait être sécurisée par une présomption de cession.

La reconnaissance de la qualité d'auteur et de la titularité *ab initio* des droits patrimoniaux conformément aux principes classiques de la propriété littéraire et artistique doit être équilibrée par un mécanisme susceptible d'assurer à l'investisseur la sécurité juridique dont il a besoin en matière d'exploitation de l'œuvre multimédia. Le Conseil supérieur propose donc de faire bénéficier d'une présomption de cession des droits l'opérateur qui prend l'initiative et la responsabilité de la création de l'œuvre multimédia. Cette présomption aurait la nature d'une présomption simple, sauf preuve contraire.

Son économie d'ensemble reposerait sur les points suivants :

a) Les sujets de cette cession seraient, en premier lieu, **tous les contributeurs déterminants de l'œuvre multimédia, aussi bien les auteurs présumés que les autres** personnes dont la qualité d'auteurs serait reconnue, quel que soit le stade de la création auquel ils se manifestent – qu'ils se soient fait reconnaître auteurs initialement ou ultérieurement. Les sujets de cette cession seraient, en second lieu, les contributeurs non déterminants, qui n'ont pas la qualité d'auteur de l'œuvre considérée comme un tout mais qui sont néanmoins **les auteurs d'une contribution spécialement créée pour cette œuvre**. Ce principe ne connaîtrait qu'une seule exception, traditionnelle, dans le cas des auteurs de l'œuvre musicale spécialement créée pour l'œuvre multimédia, que ceux-ci soient membres ou non d'une société de gestion collective des droits.

b) La cession, de caractère exclusif, porterait sur **l'exploitation principale de l'œuvre dans son domaine d'origine**, le multimédia, ainsi que sur ses **exploitations hors du domaine du multimédia qui constituent l'accessoire nécessaire (indispensable) de l'exploitation principale**. En revanche, pour les exploitations véritablement secondaires, qui se situeraient hors du périmètre de la présomption, une nouvelle négociation s'imposerait en application du droit commun. La notion d'accessoire nécessaire pourra être mise en œuvre de façon différente selon le type d'œuvre multimédia, donc selon les particularités d'un secteur d'activité. Par exemple, dans le cas des jeux vidéo, les studios doivent pouvoir garantir aux éditeurs les droits sur les « suites » éventuelles du jeu et ses supports publicitaires.

c) **Le fait générateur de la présomption** constitue le point le plus délicat du dispositif, dans la mesure où le Conseil supérieur souhaite, dans un souci d'équilibre des intérêts en présence, donner toute sa portée à la présomption de cession sans pour autant dispenser l'investisseur de tout échange de volontés avec l'auteur. Il s'agit donc de trouver un moyen terme entre, d'une part, l'exigence pure et simple d'un contrat, qui serait de nature à vider de son intérêt la présomption, d'autre part, un fait générateur constitué par la simple participation à l'acte de création – qui n'offre pas l'occasion de négocier la rémunération de l'auteur. Le Conseil supérieur préconise en définitive une solution inspirée de la jurisprudence récente de la Cour de cassation en matière d'œuvre audiovisuelle :

i. Le jeu de la présomption supposerait **un contrat écrit**, sous quelque forme que ce soit. Ce contrat devrait mentionner au minimum, d'une part, l'existence de la présomption de cession et du périmètre de celle-ci, d'autre part, la rémunération de l'auteur. Si l'auteur est un salarié ce contrat peut prendre la forme, par exemple, d'une mention concernant les droits d'auteur dans le contrat de travail.

ii. Ce contrat pourrait viser **toutes les œuvres que l'auteur est susceptible de réaliser dans le cadre de ses fonctions**, sans qu'il soit besoin de le renouveler à l'occasion de chaque œuvre. Il est en effet nécessaire de tenir compte de la continuité des relations entre l'auteur et son employeur et du fait que les collaborateurs de studios ou d'entreprises de presse peuvent travailler en même temps sur plusieurs créations ou passer d'une création à une autre.

iii. En troisième lieu, en présence d'un tel contrat écrit, la présomption de cession jouerait **pour l'ensemble des droits patrimoniaux** qu'elle concerne, même dans le cas où certains de ces droits ne seraient pas explicitement mentionnés dans les stipulations du contrat : il n'est donc pas nécessaire d'observer les dispositions de l'article L. 131-3 alinéa 1^{er} CPI pour faire jouer la présomption au sujet de l'ensemble des droits.

iiii. Pour le cas où ce contrat ne contiendrait **pas de clause de rémunération**, l'auteur concerné deviendrait créancier de l'exploitant mais ne pourrait pas pour autant s'opposer à l'exploitation.

Le Conseil supérieur estime qu'ainsi, l'obligation d'un échange de volontés imposée au bénéficiaire de la présomption trouverait une contrepartie en termes de sécurité juridique d'autant plus significative qu'elle porterait aussi bien sur les droits des auteurs de l'œuvre multimédia comme un tout que sur les droits des contributeurs non déterminants, qui n'ont pas la qualité d'auteur de l'œuvre dans son ensemble.

d) S'agissant du **bénéficiaire de la présomption**, il serait fait application du principe général selon lequel le bénéficiaire de la présomption est celui qui prend l'initiative de l'œuvre et en dirige la création.

Toutefois, en ce qui concerne le jeu vidéo, une dévolution directe des droits à l'éditeur aurait le désavantage de priver le studio de toute rémunération autre que celle tirée de la cession initiale de l'œuvre, à l'exclusion des recettes susceptibles de provenir de son exploitation. Elle n'encouragerait pas le développement de ces entreprises dont le rôle créatif initial est reconnu. Il n'est d'ailleurs pas certain que les parties elles-mêmes, et notamment les éditeurs, soient désireuses de concentrer la rémunération du studio à ce stade : la pratique contractuelle dominante consiste plutôt à minorer le prix payé au studio pour sa prestation, en contrepartie d'un pourcentage plus important des recettes – aléatoires – tirées de l'exploitation. Plus généralement, une dévolution directe à l'éditeur priverait le studio d'un actif susceptible de renforcer sa position dans la négociation et donc de rééquilibrer celle-ci. En faveur de la dévolution des droits à l'éditeur, le Conseil supérieur a relevé que celui-ci dispose seul des données nécessaires pour procéder à la rémunération des auteurs sur une base proportionnelle. Par ailleurs, une présomption bénéficiant directement à l'éditeur refléterait la réalité des rapports entretenus avec les studios de développement de jeu vidéo : l'initiative de la création du jeu revient souvent à l'éditeur, qui achète une licence puis passe commande au studio qui joue de fait un rôle de « fabricant ». Le Conseil supérieur propose un compromis fondé sur une **distinction entre bénéficiaire de la présomption et bénéficiaire final de la cession des droits**. La présomption jouerait en faveur de l'opérateur – studio ou éditeur – qui prend l'initiative et la responsabilité de la création. Si l'initiative de la création revient au studio celui-ci serait alors en situation de transférer – ou non – les droits à l'éditeur mais dans ce cas, pour ménager le droit des auteurs à une rémunération proportionnelle, ce transfert impliquerait celui de la charge du paiement de la rémunération proportionnelle des auteurs.

e) Le jeu de la présomption **n'exclurait pas une exploitation séparée des différentes contributions** par leurs auteurs, pourvu qu'elle ne soit pas de nature à concurrencer l'exploitation de l'œuvre dans son ensemble.

f) Le Conseil supérieur estime que **la durée de la présomption** devrait, a priori, être identique à celle des droits sur lesquels elle porte. Il conviendra, dans ces conditions, d'envisager l'application en matière d'œuvre multimédia de l'obligation d'exploiter qui pèse en règle générale sur le cessionnaire des droits, le transfert des droits devant conduire à une exploitation effective.

g) S'agissant de l'articulation de la présomption de cession et de **la liberté de l'auteur de gérer ses droits** comme il l'entend – et plus particulièrement de les confier à une société de gestion collective – le Conseil a estimé qu'il n'était pas nécessaire de prévoir, dans le statut de l'œuvre multimédia, de disposition spécifique dérogeant au droit commun.

V. L'ŒUVRE MULTIMÉDIA SERAIT SOUMISE AU DROIT COMMUN POUR LES AUTRES ASPECTS DE SON RÉGIME.

Au sujet des questions touchant à la rémunération, au droit moral et à la copie privée, le Conseil supérieur est parvenu à la conclusion que la nature de l'œuvre multimédia ne nécessitait pas de déroger au droit commun de la propriété littéraire et artistique.

S'agissant de la **rémunération** des auteurs, le Conseil supérieur propose un renvoi au droit commun de l'article L. 131-4 CPI – à savoir le principe de la participation proportionnelle des auteurs de l'œuvre multimédia aux recettes provenant de la vente ou de l'exploitation de l'œuvre, sauf évaluation forfaitaire dans les cas énumérés aux points 1° à 5° du second alinéa – sous réserve, dans le cas particulier des entreprises de presse, des dispositions de l'article L. 132-6 CPI. La rémunération d'un auteur sur une base initialement forfaitaire ne fera pas obstacle à ce que cette rémunération évolue vers une participation proportionnelle, dans le cas où sa contribution finale à l'œuvre multimédia considérée comme un tout le justifierait.

S'agissant du **droit moral**, la préoccupation du Conseil supérieur a été de garantir la cohérence globale du statut juridique envisagé pour l'œuvre multimédia. Or, si les spécificités de l'œuvre multimédia existent, elles ne nécessitent

pas pour autant une intervention législative portant sur le droit moral. D'une part, l'insécurité juridique n'est ici que très relative : pour sanctionner des abus éventuels du droit moral, une modification du droit existant n'apparaît pas nécessaire dès lors le juge dispose d'ores et déjà d'un support normatif suffisant et que la jurisprudence est bien établie. D'autre part, un aménagement du droit moral dans le cadre du régime *sui generis* de l'œuvre multimédia pourrait donner artificiellement aux auteurs le sentiment que ce statut est conçu à leur détriment ; aussi, compte tenu de la sensibilité de la question, il est préférable de s'abstenir.

S'agissant de la **copie privée**, le CSPLA renvoie à son avis n°2002-1 du 7 mars 2002.

VI. CONCLUSION

Le CSPLA est conscient de la diversité des secteurs économiques concernés par la mise en œuvre du statut de l'œuvre multimédia, de la multiplicité des processus de création et des pratiques contractuelles qui y ont cours. Il est également attentif aux profondes modifications des pratiques que l'adoption d'un tel statut légal de l'œuvre multimédia est susceptible d'entraîner.

Le Conseil souligne donc l'importance de prendre en compte les particularités dont le respect pourrait se révéler approprié pour remplir les deux objectifs, conjointement poursuivis, de respect des droits des auteurs et d'amélioration de la gestion et de la maîtrise des droits d'exploitation.

A cette fin il invite les organisations professionnelles concernées à poursuivre, à partir du présent avis et selon les modalités qu'elles jugeront adaptées, l'évaluation des particularités et des besoins spécifiques à leur secteur, afin que le statut de l'œuvre multimédia puisse comporter les adaptations nécessaires, élaborées notamment par voie de conventions sectorielles.

Il suggère que le ministre de la culture et de la communication confie une mission destinée à concourir, en tant que de besoin, à ces travaux sectoriels et à faire rapport de leurs résultats.